# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pengetahuan terjadi begitu cepat berbanding lurus dengan kemajuan teknologi yang menuntut manusia untuk terus berinovasi dan berkembang menuju era informasi digital (Deny, & Andry, 2018). Di era digital saat ini, sangatlah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya pada aspek pendidikan. Proses pengembangan dalam aspek kependidikan tidak pernah berhenti dilakukan, selalu ada inovasi-inovasi terbaru yang manusia buat dari waktu ke waktu.

Dalam aspek pendidikan saat ini, pembelajaran dapat dilakukan secara tidak tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Terlebih dimasa Covid-19 saat ini, dan didukung oleh kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah, mengenai kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring. Pandemi Covid-19 sangatlah berpengaruh dalam aspek dibidang Pendidikan, salah satunya berpengaruh besar pada siswa dan guru di SMK Negeri 2 Bandung. Berdasarkan pengamatan peneliti yang peneliti lakukan selama masa PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bandung, peneliti mengamati bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMK tersebut dapat dikategorikan kurang efektif, dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan sistem 50:50. Pembelajaran 50:50 artinya pembelajaran dilakukan dengan setengah setengah jumlah kelas secara luar daring, dan sisanya diliburkan dilakukan pergantian shift setiap minggu. Selain dari kegiatan belajar mengajar yang kurang efektif, hal lain yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar ada disektor perekonomian setiap anak di SMK. Berdasarkan praktik PPL yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bandung, beberapa siswa terkendala perekonomian orang tuanya. Hal tersebut yang menyebabkan terkendalanya kegiatan daring dikarenakan perekonomian mayoritas orang tua siswa terbebani dengan pembelian kebutuhan yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar secara daring. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, dkk (2018), yang berjudul “Resiliensi remaja: perbedaan berdasarkan wilayah, kemiskinan, jenis

kelamin, dan jenis sekolah". Berdasarkan penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa, rata-rata pendapatan keluarga remaja yang bersekolah di SMK (Rp 601.270) lebih kecil dibandingkan rata-rata pendapatan keluarga remaja yang bersekolah di SMA (Rp 1.663.650). Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Tasdik, dkk (2021) berjudul "Kendala Siswa SMK dalam Pembelajaran Daring Matematika di Situasi Pandemi COVID-19", menyatakan bahwa 75% siswa terkendala KBM-nya dikarenakan kuota yang mudah habis dan juga jaringan yang tidak stabil yang mengakibatkan susah memahami materi. Maka dari itu, peneliti berkesimpulan bahwa dibutuhkan pengembangan dalam dunia pendidikan yang lebih efektif dan berinovasi, baik yang dilakukan secara daring, maupun luring.

Pengembangan dalam dunia pendidikan mencakup banyak hal, yaitu pendekatan pembelajaran, konten, kompetensi, bahan-bahan intruksional, manajemen instruksional, sistem penilaian, penyempurnaan kurikulum, proses kegiatan belajar mengajar, serta kelengkapan lainnya yang mendukung proses pembelajaran (Namiroh, 2018). Akibatnya, pendidik dan peserta didik dipaksa untuk beradaptasi dengan kondisi yang diharuskan beradaptasi dengan era digital.

Hal tersebut lah yang menjadi pisau bermata dua dalam dunia pendidikan, pada satu sisi hal tersebut dapat memberikan keuntungan dengan inovasi pembelajaran yang baru dan mulai mengganti cara pembelajaran konvensional yang biasa digunakan, tapi disisi yang lain hal tersebut dapat memberikan kerugian, jika esensi dalam metode pembelajaran tidak dapat terpenuhi dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Maka dari itu, pendidik dan peserta didik harus saling mendukung dan menggunakan media digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan lancar tanpa terkendala (Bahariyani, 2020). Pendidik diharuskan untuk cepat beradaptasi dengan media pembelajaran, demi terciptanya perkembangan kegiatan belajar mengajar secara daring yang efektif. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk mendukung penyampaian materi. Tiap institusi memiliki kebijakannya tersendiri mengenai media pembelajaran digital yang digunakan pada peserta didik. Media pembelajaran digital yang digunakan harus dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran *e-*

*learning* berbasis laman yang tersedia secara gratis adalah Rumah Belajar oleh Kemendikbud.

Pada penelitan ini, akan dilakukan analisa terhadap portal laman pembelajaran *e-learning* bernama "Rumah Belajar". Dilansir dari *kemdikbud.go.id*, laman *e-learning* Rumah Belajar dikembangkan oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Kemendikbud) sejak 15 Juli 2011. Penggunaan portal Rumah Belajar digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar, terutama dari segi pematerian. Agar sebuah laman dapat digunakan dan diterima dengan baik oleh evaluator, harus memiliki standar antarmuka yang dikemas secara menarik, mudah dimengerti, dan tidak membingungkan pengguna saat mengakses laman *portal e-learning* tersebut. Menurut Dix dalam Putri (2019), mengatakan bahwa kebutuhan user dapat terpenuhi menjadi salah satu tujuan desain antarmuka yang baik.

Penggunaa laman yang efektif dan mudah (*usability*) untuk digunakan merupakan suatu hal yang penting dalam sebuah perancangan media pembelajaran digital. Menurut Nielsen dalam Bahariyani (2020) mengatakan bahwa, *Usability* merupakan sebuah fitur yang memudahkan dan nyaman untuk digunakan. Jika sebuat portal laman sulit digunakan dan tidak efektif, maka pengguna akan lebih memilih meninggalkan portal laman tersebut, dan beralih ke portal laman *e-learning* yang lebih mudah dan berpengalaman.

Melalui desain antarmuka laman portal pembelajaran *online* Rumah Belajar, penulis berusaha menganalisa mengenai kemudahan penggunaan desain antarmuka pada laman tersebut. Penulis meneliti mengenai pemenuhan ekspetasi pengguna mengenai kesesuaian desain antarmuka portal pembelajaran *online* Rumah Belajar, sehingga dapat ditarik kesimpulan sederhana, apabila laman belajar menyenangkan dan tidak membingungkan pengguna, maka kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan semakin efektif kedepannya. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HDC), dengan kata lain penelitian merujuk pada jawaban mengenai *usability* yang user berikan, serta dilanjutkan pada tahap pengevaluasian menggunakan rujukan teori yang dikemukakan oleh Nielsen yaitu metode Evaluasi heuristik. Berdasarkan rujukan dari beberapa penelitian yang telah sebelumnya, peneliti mengambil beberapa

penelitian yang berkaitan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian tersebut mengacu dengan beberapa penggunaan kata kunci seperti “Analisa Desain Antarmuka”, “Evaluasi Heuristik”, dan “Analisis Usability”. Didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, peneliti mengansumsi bahwa penelitian ini mendapatkan hasil yang sesuai dengan metode yang digunakan, dikarenakan lebih dari 3 penelitian yang dilakukan dengan metode yang sama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui level *usability* pada laman portal Rumah Belajar, menggali masalah *usability* yang ada, mendapatkan hasil analisa evaluasi masalah usability pada laman portal Rumah Belajar.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil analisa desain antarmuka laman *Rumah Belajar* berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran digital di SMKN 2 Bandung?
2. Bagaimana kesesuaian desain antarmuka laman *Rumah Belajar* terhadap aspek kemudahan penggunaan-nya di SMKN 2 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan menjadi capaian dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Mengetahui kekurangan dan kelebihan desain antarmuka laman *Rumah Belajar* berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran digital.
2. Memperoleh penilaian kelayakan penggunaan desain antarmuka laman *Rumah Belajar* berbasis *e-learning*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini akan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, untuk memperluas wawasan mengenai *usability* laman portal yang baik untuk keperluan media pembelajaran digital yang ditujukan kepada peserta didik.
2. Bagi guru, mendapatkan media pembelajaran berbasis laman portal *e-learning* yang gratis dan sesuai dengan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Bagi peserta didik, untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, dan pembelajaran tersebut dapat diulang kembali menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya akan di gambarkan dalam bentuk BAB. Skripsi ini terdiri dari 5 BAB bahasan.

BAB I Pendahuluan, BAB ini berisikian latar belakang masalah yang membuat penelitian yang berjudul Analisa Desain Antarmuka Laman Rumah Belajar Kemendikbud Dengan Metode Evaluasi heuristik. Dengan adanya latar belakang, maka terumuskanlah masalah penelitian yang diidentifikasi oleh peneliti. Maka dari itu, dalam BAB ini juga berisikan tujuan penelitian, dan manfaat penelitian bagi berbagai pihak, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, BAB ini berisikan kajian teori tentang laman, Portal *e-learning Rumah Belajar*, Desain Antarmuka (*User Interface*), *Usability dan Usability Testing*, Evaluasi heuristik, dan terakhir penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian, BAB ini berisikan tentang desain penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, pertisipan dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data serta analisa data yang digunakan oleh peneliti.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, BAB ini berisi berbagai data hasil penemuan yang telah diolah dan dianalisa oleh peneliti, yang bahasannya telah dipilah sesuai rumusan masalah. Dengan kata lain, pembahasan ini untuk menjawab berbagai pertanyaan rumusan masalah penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, BAB ini berisi uraian simpulan jawaban rumusan masalah secara luas atau menyeluruh berdasarkan hasil temuan dan

pembahasan penelitian. Selain itu, dalam BAB ini berisi saran atau rekomendasi yang harus diperhatikan ketika menerapkan hasil temuan peneliti, supaya hasil penelitian ini dapat dirasakan juga oleh penerapnya nanti.